

AUTOR: Júlia Blanco Candido Silva – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. CO-AUTORES: Carolina Almeida Francisco; Christian Costa Rodrigues de Jesus Amaro; Clara Beatriz Teixeira Lima Cavalcante; Daiana Aparecida Faustino de Moura; Dandara Duarte Diz Rós; Denise Alves de Oliveira; Fernanda Almeida de Assis; Jessica França Pereira – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro; Renata Flávia Abreu da Silva - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

## (57373) Uso de estratégia lúdica para educação em saúde de pacientes com cardiopatias: um relato de experiência.

### INTRODUÇÃO

Segundo a OMS, as doenças cardiovasculares são as principais causas de morte no mundo, o elevado número de óbitos é evitável, visto que a maioria dessas doenças podem ser prevenidas através da abordagem comportamental dos fatores de risco (OMS, 2017). Entretanto, muitos indivíduos possuem um conhecimento insuficiente sobre as causas e os tratamentos dessas patologias (BARRETO, 2014). Essa deficiência de conhecimento também foi encontrada em pacientes de um hospital especializado em cardiologia. Portanto, este relato de experiência trata-se de um trabalho pautado na educação em saúde, desenvolvido por acadêmicos de Enfermagem em uma disciplina clínica-cirúrgica de atenção ao adulto e idoso de uma universidade pública federal no estado do Rio de Janeiro, realizado no primeiro semestre de 2019.

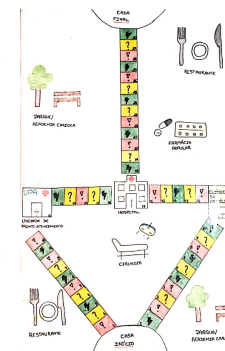
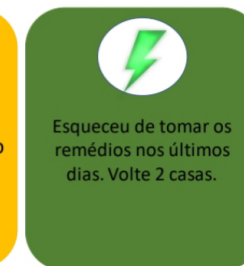
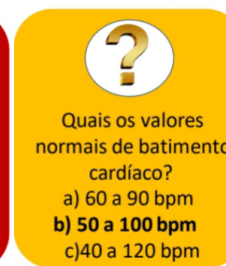
### RELATO

Durante os dias de estágio em um hospital de referência em cardiologia, um dos problemas mais evidenciados pelos discentes de Enfermagem foi o “Conhecimento Insuficiente” acerca das doenças cardiovasculares, suas causas, sinais, sintomas e tratamentos. A ideia de criar um jogo de tabuleiro surgiu através da observação da rotina dos pacientes, que passam muito tempo ociosos durante a internação, assim como a disponibilidade de uma sala de convivência para os pacientes. Foi então criado o Cardiomania, um jogo de tabuleiro com finalidade de fazer com que os jogadores passem por toda a rede de cuidados do Sistema Único de Saúde (SUS) para diagnóstico e tratamento de sua doença cardiovascular, visando o ensino sobre o tema.

### DISCUSSÃO

O jogo possui cartas de diagnósticos iniciais, que guiarão o jogador até o final, sendo estas: Insuficiência cardíaca, Insuficiência mitral, Infarto Agudo do Miocárdio, entre outras. Possui, também, cartas com curiosidades sobre o tema, assim como cartas com perguntas e respostas que dão bônus para o jogador que responder a alternativa correta. O tabuleiro é numerado de um a trinta e possui uma bifurcação que leva o jogador inicialmente à uma Unidade Básica de Saúde (UBS) ou à uma Unidade de Pronto Atendimento (UPA), ficando à escolha do participante a partir da sintomatologia apresentada. Cardiomania consiste em uma forma simples, divertida e autônoma de educação em saúde à pacientes internados. Através de seu trajeto pela rede

do SUS, é possível educar o paciente sobre sua comorbidade e a linha de cuidado que irá percorrer, possibilitando um melhor autoconhecimento e autocuidado.



### CONCLUSÃO

Entende-se que estratégias lúdicas, como esta apresentada, proporcionam interação social entre os pacientes e, indiretamente, aquisição de conhecimento. Com isto, é possível prevenir agravos e promover uma eficaz educação em saúde acerca de suas comorbidades.

### REFERÊNCIAS

BARRETO, M.; REINERS, A.; MARCON, S. Conhecimento sobre hipertensão arterial e fatores associados à não adesão à farmacoterapia. **Revista Latino-Americana de Enfermagem**, 2014. v. 22, n° 3, p. 491-498.

Organização Mundial de Saúde. Doenças cardiovasculares. **Organização Pan-americana da Saúde**, 2017. Disponível em: [https://www.paho.org/bra/index.php?option=com\\_content&view=article&id=5253:doencas-cardiovasculares&Itemid=1096](https://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content&view=article&id=5253:doencas-cardiovasculares&Itemid=1096). Acesso em: 4 fev. 2020